

ABSTRAK

Versa Nurullita Hendrawan. 2016 : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) (di Kelas XI SMA Al-Ma'soem Bandung)

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa kegiatan belajar dan mengajar di SMA Al-Ma'soem yang menggunakan *gadget* sebagai sarana yang memberikan kemudahan, seperti siswa yang akan mengikuti Ujian Nasional Berbasis Komputer (UNBK) sudah menggunakan *gadget* berbentuk komputer sebagai alat untuk melaksanakan ujian-nya, guru bahasa Inggris yang menggunakan *gadget* menjadi alat visual untuk siswa-siswanya mempelajari bahasa Inggris seperti metode *listening, reading, learning*, dan kegiatan-kegiatan belajar lainnya. Hal ini berdampak positif bagi guru dan siswa karena dapat memberikan kemudahan dalam menggali informasi melalui aplikasi-aplikasi belajar *online*, buku pelajaran *online*, dll. Akan tetapi, didapat hasil bahwa ketika pembelajaran berlangsung banyak siswa yang menyalahgunakan *gadget*-nya untuk hal lain di luar sebagai sumber belajar seperti untuk bermain *game* atau untuk *chatting* dengan temannya serta sebagai sarana untuk menyontek jawaban.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Intensitas penggunaan *gadget* di SMA Al-Ma'soem Bandung, 2) Realitas aktivitas belajar siswa, dan 3) Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa Kelas XI pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Bertitik tolak pada sebuah pemikiran bahwa aktivitas belajar itu bukan hanya aktivitas jasmani saja, ada juga yang disebut dengan aktivitas rohani. Dalam interaksi yang dilakukan manusia terlihat adanya keterikatan antara aktivitas jasmani dan rohani. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, baik aktivitas jasmani ataupun rohani. Tanpa aktivitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif-kuantitatif. Teknik penelitian menggunakan angket, wawancara, observasi dan dokumentasi dengan sampel sebanyak 40 orang. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis parsial dan analisis korelasional.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) Intensitas penggunaan *gadget* dalam pembelajaran termasuk kategori baik (tinggi) dengan perolehan nilai rata-rata dari keseluruhan indikator variabel X sebesar 3,11. Nilai tersebut berada pada interval 3,00 – 4,00. 2) Aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti termasuk pada kategori baik (tinggi) dibuktikan dengan perolehan nilai rata-rata dari keseluruhan indikator variabel Y sebesar 3,02. Nilai tersebut berada pada interval 3,00 – 4,00. 3) Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap aktivitas belajar siswa, berdasarkan hasil analisis koefisien korelasi dinyatakan bahwa perhitungan yakni bahwa variabel X mempunyai pengaruh dengan variabel Y sebesar 0,993. Begitupun dengan pengaruhnya sebesar 88% berdasarkan analisis kadar pengaruh korelasinya.

Kata Kunci: Penggunaan; *Gadget*; Aktivitas Belajar